



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

Educación artística; revisión y enfoque metodológico para el desarrollo de la creatividad.

Autor/es

MARINA MURCIA ARAGÓN

Director/es

M.^a CONCEPCIÓN BOBADILLA RUIZ

Facultad

Facultad de Letras y de la Educación

Titulación

Grado en Educación Primaria

Departamento

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Curso académico

2018-19



Educación artística; revisión y enfoque metodológico para el desarrollo de la creatividad., de MARINA MURCIA ARAGÓN

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.

Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.

© El autor, 2019

© Universidad de La Rioja, 2019

publicaciones.unirioja.es

E-mail: publicaciones@unirioja.es

TRABAJO FIN DE GRADO

Título

Autor

Tutor/es

Grado

Facultad de Letras y de la Educación

Año académico



UNIVERSIDAD
DE LA RIOJA

AGRADECIMIENTOS

Agradezco la experiencia que me han ofrecido las prácticas para poder desarrollar mi TFG, ya que en ellas tome múltiples ideas para llevarlas a cabo en el aula, así como para plasmarlas en este trabajo. También a mi familia, pareja, mi profesora de la Universidad y, en general, a todos los profesores que he tenido durante toda mi experiencia educativa tanto como estudiante que como docente en prácticas. Sin ellos, estos pensamientos no hubiesen cobrado forma.

Gracias a mi profesora de la universidad, M.^a Concepción Bobadilla por inspirarme y hacerme ver en qué y en dónde centrarme para poder desarrollar mis ideas de la forma más clara e interesante posible. Agradezco su dedicación y apoyo en la elaboración de este trabajo.

Agradezco mis experiencias en general, por circunstancias de la vida he pasado por bastantes colegios diferentes en los que he podido conocer a muchos y muy diferentes profesores, todos ellos han aportado un granito de arena a los pensamientos o ideología que tengo hoy en día sobre la educación, sobre las personas, las emociones, los comportamientos humanos, las percepciones, en general, la visión que tengo hoy en día de la vida. Gracias a ellos y a la gente que me ha rodeado me he construido como persona, y quiero formar parte de esa “construcción” con otras personas más pequeñas que necesitan crear su personalidad, sus valores y su conocimiento.

Por último, gracias a la educación, crea lo mejor que puede tener una sociedad para que se desarrollen personas con conocimiento de causa, cívicas y éticas. Valores, en mi opinión, indispensables para la vida.

La creatividad es un bien social, una decisión y un reto de futuro. Por ello, formar en creatividad es apostar por un futuro de progreso, de justicia, de tolerancia y de convivencia. Creatividad es hacer algo nuevo para bien de los demás (Saturnino de la Torre, 2003).

RESUMEN

El propósito de este trabajo es reflejar la importancia de la Educación Artística en la Educación Primaria, partiendo del concepto de la creatividad y sus implicaciones en el ámbito educativo. A pesar de que a lo largo de la historia los planteamientos e ideas sobre dicha materia han sido poco favorecedores, el arte, hoy en día abarca un gran abanico de posibilidades, las cuales se pueden introducir en el contexto educativo como herramienta fundamental para alcanzar cualquier objetivo propuesto. Con este trabajo se busca el desarrollo creativo por parte del alumnado, mediante observaciones plásticas y posteriores expresiones y creaciones artísticas que nos permitirán lograr el desarrollo integral de nuestros alumnos/as, no solo en una disciplina sino en varias.

El trabajo presenta un proyecto de intervención educativa para el fomento de la creatividad en alumnos de 3º, 4º y 5º de Educación Primaria. Con él se busca la innovación y la originalidad para trabajar la creatividad, como objetivo principal. A través de esta se busca fomentar el interés de los niños y niñas por el arte en general, estimulando así su imaginación y expresión creativa, motivándoles a crear obras de arte propias, únicas y de carácter personal. Cabe destacar la experimentación como elemento primordial en las sesiones de la propuesta, en las cuales los niños y niñas no dejarán de descubrir, relacionarse y expresarse.

Palabras clave

Creatividad, arte, educación plástica, relación con la imagen, hiperdesarrollo visual.

ABSTRACT

The purpose of the work presented here is to reflect the importance of arts education in Primary education, on the basis of the concept of creativity and its educational implications. While historically the approaches and ideas on this subject have been little flattering, art, today covers a wide range of possibilities, which can be entered in the educational context as a fundamental tool to achieve any objective. We are looking for creative development by students, through Visual observations and subsequent expressions and plastic creations, that will allow us to achieve the integral development of our students.

The work presents a proposal of educational intervention to increase creativity, it will be destined for 3rd, 4th and 5th primary education courses. Education that aims to be innovative and original, since we intend in part to highlight creativity, as the main content. Through it seeks to encourage the interest of children in the art in general, thus stimulating their imagination and creativity, motivating them to create works of art, unique and personal. Noteworthy experimentation as a primordial element in the sessions of the proposal, in which children cannot fail to discover, interact and express themselves.

Key words

Creativity, art, plastic education, relationship with the image, visual hyper-development.

ÍNDICE

| | Págs.: |
|---|--------|
| Agradecimientos..... | 1 |
| Resumen..... | 2 |
| Abstract..... | 2 |
| 1. Introducción | 5 |
| 2. Objetivos..... | 7 |
| 3. Marco teórico..... | 8 |
| 3.1. La creatividad, ingrediente fundamental para nuestro desarrollo..... | 8 |
| 3.2. Metodologías pedagógicas sobre la educación artística..... | 13 |
| 4. Desarrollo..... | 20 |
| 5. Conclusiones..... | 46 |
| 6. Referencias bibliográficas..... | 48 |
| 7. Anexos..... | 51 |

1. INTRODUCCIÓN.

El presente Trabajo de Fin de Grado, parte de mi experiencia obtenida tras mis prácticas como docente en un centro de Educación Primaria. En aquellos meses pude observar y aprender muchas cosas, pero hubo un hecho que se repetía de forma generalizada en los diferentes cursos y clases que me tocaba dar. Me sorprendí al ver que, en general, a gran parte de mis alumnos les costaba asimilar los cambios, veía que estaban acostumbrados a una rutina muy marcada, la cual está bien tener, pero de forma equilibrada.

Su rutina se convertía en una especie de plantilla de la que no eran capaces de salirse. Si cambiabas una actividad, debías prever que tendrían complicaciones al realizarla. Tan solo al cambiar pequeñas cosas del enfoque habitual de sus ejercicios o por el simple hecho de que fuese diferente a los que habían hecho anteriormente, se atascaban y algunos no eran capaces de resolverlos, pese a que era exactamente lo mismo que habíamos trabajado durante un mes entero, pero que simplemente estábamos cambiando el enunciado o la manera de plantearlo. Esto me llevo a cuestionarme lo siguiente, ¿han aprendido algo de lo que se les ha enseñado o simplemente se ha limitado esa enseñanza a una memorización exhaustiva de los dos o tres típicos tipos de enunciados con sus consiguientes soluciones? ¿Acaso no debería entenderse el contenido del ejercicio, aunque se haya cambiado el enunciado o el enfoque si realmente el alumno ha adquirido adecuadamente los conocimientos, es decir, que haya hecho un aprendizaje significativo de estos?

Esto y mi experiencia como exalumna de Primaria, Secundaria y Bachiller me dio qué pensar. Hoy en día la enseñanza va en un solo camino, parece que a nuestros alumnos les hayamos puesto unas únicas gafas que solo les permiten ver un único camino hacia las cosas.

Fue entonces, cuando me hice la siguiente pregunta ¿qué podemos hacer para cambiar esto? Uno de mis primeros pensamientos fue el de deber entender que no solo hay un único camino, hay muchos y todos ellos de diferentes colores, formas y percepciones, según la persona que los ve, e igual de aceptables o buenos. Y otro, fue el de deber adaptarnos a las nuevas generaciones, ellos no deben adaptarse a nosotros sino nosotros a ellos, así es como mejor los podremos comprender, ayudar y, sobre todo, enseñar de manera significativa.

Deberemos darles o enseñarles a buscar las herramientas que empleen para configurar su identidad, eligiendo así su propio camino. Es aquí cuando entra la creatividad, a través de esta podemos otorgarles esas herramientas que hoy en día las podemos encontrar en las clases de Plástica o de Música.

El recorte de las horas de estas asignaturas no ayuda mucho a trabajar estas herramientas. Más que una ganancia de conocimientos en otras materias es una pérdida a la creatividad y al desarrollo de la mente en otras áreas que no sean lógico matemática o memorística, ya que sin ella hasta en esas áreas el alumno no es capaz de desarrollarse plenamente.

La mejor virtud que puede tener una sociedad es la calidad de la gente que en ella habita. Se debería ensalzar el desarrollo de individuos éticos, creativos y morales, más que, en adquirir una gran cantidad de conocimientos cada vez más complejos y a edades más tempranas.

En términos generales, este trabajo intenta dar respuesta a las preguntas suscitadas anteriormente bajo el prisma de algunos fundamentos del lenguaje visual que subyacen a la base de la educación artística, el diseño del proyecto educativo; *“Educar para crear”*, que fomente la creatividad en los niños, el cual irá enfocado a 3º, 4º y 5º curso de Primaria e irá en concordancia al marco teórico expuesto a continuación. Para finalizar, se aportarán conclusiones personales con referencia al proyecto aplicado.

2. OBJETIVOS.

Los objetivos que forman parte de este trabajo engloban objetivos generales y varios específicos.

El objetivo general de este trabajo es dar una nueva perspectiva sobre la educación artística, darle un enfoque práctico como asignatura transversal y otorgarle una mayor relevancia como asignatura de Educación Primaria. A través de esto, se hará conocer el gran beneficio que puede otorgar tanto en el rendimiento académico como en el propio bienestar personal y social en los alumnos al trabajar determinadas metodologías artísticas que iremos viendo en el marco teórico.

Los objetivos específicos son los siguientes:

1. Plantear algunos de los fundamentos conceptuales del lenguaje visual que subyacen a la base de la educación artística.
2. Diseñar un proyecto educativo que fomente la creatividad en los niños en relación con la Educación Artística para un breve periodo de tiempo, irá enfocado a 3º, 4º y 5º curso de Educación Primaria, y guardará concordancia con el marco teórico; metodología del Art Thinking y de la autoexpresión creativa.
3. Valorar los resultados de las actividades creativas propuestas y aportar conclusiones personales con referencia al proyecto aplicado.

3. MARCO TEÓRICO.

3.1. LA CREATIVIDAD, INGREDIENTE FUNDAMENTAL PARA NUESTRO DESARROLLO.

3.1.1. Los orígenes de la creatividad.

¿Qué es la creatividad? ¿Cuál es su origen? Son preguntas que nos solemos hacer seguidas. Deberíamos plantear ambas preguntas como una sola, ya que ambas están relacionadas entre sí, para saber qué es la creatividad hay que saber cuál es su origen.

“La creatividad es definida como el proceso de tener ideas originales que son de utilidad” (Robinson & Aronica, 2015, p. 102).

Quesada (2016) comenta que el origen de la creatividad está directamente relacionado con los hemisferios cerebrales. Nuestro cerebro está dividido en dos hemisferios, el hemisferio derecho y el hemisferio izquierdo. Cada hemisferio tiene funciones diferentes, pero están conectados entre sí.

Entre los dos hemisferios existe una relación inversa, el hemisferio derecho es el encargado de coordinar el movimiento de la parte izquierda del cuerpo, mientras que el hemisferio izquierdo se encarga de coordinar los movimientos de la parte derecha (Quesada, 2016, párr. 2).

El hemisferio derecho está relacionado con la expresión no verbal, es decir que piensa y relaciona los acontecimientos en forma de imágenes.

“Los científicos afirman que las personas en las que su hemisferio derecho es el que domina, estudian, piensan, recuerdan y aprenden a través de imágenes, como si se tratara de una película sin sonido” (Quesada, 2016, párr. 4). Estas personas acaban siendo muy creativas y con una imaginación muy desarrollada.

En cuanto al hemisferio izquierdo está relacionado con la expresión verbal, con él definimos los acontecimientos con palabras.

Las personas en las que predomina más su hemisferio izquierdo estudian, piensan, recuerdan y aprenden a través de la lectura y la escritura. Según los científicos tienen un aprendizaje más lento y por lo tanto no les permite desarrollar la creatividad, se rigen más por la rutina y por la costumbre. La creatividad es la acción de aprender a dominar los dos hemisferios cerebrales y aunque cada uno tiene funciones diferentes, los dos están conectados entre sí. Esta parece una labor muy difícil, pero en realidad no lo es, con un poquito de sentido

común y ejercicios constantes se llegará a dominarlos. Es como hacer una competencia entre los dos hemisferios y sacar lo mejor de cada uno.

Podemos empezar por salir de la rutina, cambiar el orden de los muebles de la casa, cambiar el lugar donde nos sentamos en el salón de clase, cambiar la ruta que tomamos para llegar al trabajo o a la escuela, cambiar el menú de las comidas; estos son apenas unos ejemplos (Quesada, 2016, párr. 6-9).

Wilson (2017) hace referencia a que las humanidades surgieron del lenguaje simbólico, una capacidad que de manera individual y espectacular distingue a nuestra especie de todas las demás. Al coevolucionar con la estructura del cerebro, el lenguaje liberó a la mente del animal para ser creativa, y por lo tanto para imaginar otros mundos infinitos en el tiempo y en el espacio, y para entrar en ellos. Esto nos confirió poderes, pero conservando las emociones de nuestros antiguos antepasados, los primates. La combinación, que constituye lo que grosso modo denominamos “humanoides”, es lo que nos hace sumamente avanzados, y sumamente peligrosos. “Una mente es su propio lugar, y por sí sola puede hacer un cielo del infierno, y un infierno del cielo” así fue como Wilson (2017, p. 2) expresó muy bien este gran riesgo de la condición humana.

Así pues, podemos decir que la creatividad es un rasgo único y definitorio de nuestra especie, y su objetivo último es comprendernos a nosotros mismos: Qué somos, cómo llegamos a ser y qué destino, si acaso existe, determinará nuestra futura trayectoria histórica. Para solventar estas preguntas surge nuestra creatividad, definiéndola como la búsqueda innata de la originalidad. La fuerza impulsora es el amor instintivo de la humanidad por la novedad. Juzgamos la creatividad por la magnitud de la respuesta emocional que suscita (Wilson, 2017). La creatividad es, a su vez, la fuerza que nos impulsa a evolucionar, a comprender el mundo que nos rodea y a cambiarlo o transformarlo en otro.

Teniendo en cuenta todo lo explicado anteriormente nos pueden asaltar ciertas dudas en relación con la creatividad, estas dudas las resolveremos en los siguientes apartados.

3.1.2. ¿La creatividad es algo que se aprende o es una habilidad con la que nacemos?

Según Donald N. MacKinnon, quien es considerado un investigador líder en el mundo de la creatividad: afirma que “las personas creativas tienen una considerable

flexibilidad cognitiva, se comunican con facilidad, son intelectualmente curiosos y tienden a dejar que sus impulsos fluyan libremente” (MacKinnon 2015, párr. 2).

Pero en otras ocasiones la creatividad se percibe como algo externo, las ideas se generan por el pensamiento y esas habilidades pueden aprenderse. Aunque, según Gómez (2015), para unos pocos elegidos resulta un talento inherente ya que no necesitan aprenderlo.

Aunque hay que aclarar que algunas personas tienen una mayor aptitud para el pensamiento creativo, mientras que otras son más lógicas, y les cuesta más desarrollar su lado imaginativo (Walsh, 2014).

Para desarrollar la creatividad es imprescindible que nos convenzamos de que cada alumno es diferente y que hemos de suministrarles el tiempo necesario para pensar y crear su propio espacio personal. “A través de una encuesta se pudo comprobar las creencias previas de 18 alumnos del bachillerato de ciencias sobre algunas cuestiones falsas referidas a la creatividad. Se les planteó los 10 mitos siguientes (Gámez, 1998; en Guillén, 2013, párr. 6-7):

1. Para ser creativo, hay que ser totalmente original.
2. Los artistas y los científicos son las únicas personas creativas.
3. Se necesita un alto coeficiente intelectual para ser creativo.
4. La creatividad significa producir algo tangible.
5. La originalidad es innata.
6. La creatividad es fácil.
7. La creatividad es sólo para los jóvenes.
8. La creatividad es “buena”.
9. Las personas creativas son neuróticas y/o locas.
10. Los genios creativos son expertos en todos los temas.

Los resultados obtenidos se muestran en la gráfica siguiente:



Figura 1: Mitos sobre la creatividad.

Analizando los resultados obtenidos como podemos ver en la gráfica que tenemos a continuación, sorprende el bajo porcentaje de aciertos correspondiente a la cuestión 8, pero uno decide qué uso desea dar a su creatividad y no siempre puede ser éticamente adecuado. Respecto a las cuestiones 1 y 5, ambas referidas a la originalidad, se sabe que este concepto no es sinónimo de creatividad y que puede aprenderse debido a que requiere continuos análisis y modificaciones.

Existen falsos mitos con respecto a la creatividad. El primero es que únicamente aquellas personas a las que se considera especiales son creativas; el segundo, que se limita al ámbito de las artes; la tercera, que no puede enseñarse; y la cuarta, que solo es posible si uno se expresa sin inhibiciones. Nada de esto es cierto. (Robinson & Aronica, 2016, p. 28).

En conclusión, la creatividad se manifiesta en todas las facetas de la vida: en la ciencia, en las artes, las matemáticas, la tecnología, la gastronomía, la enseñanza...en todo. Se nutre de muchas capacidades que todos poseemos por el simple hecho de ser humanos. Y, al igual que muchas otras capacidades humanas, el talento creativo puede cultivarse y perfeccionarse. Este comporta un dominio cada vez mayor de destrezas, conocimientos e ideas.

Debido a que la creatividad se manifiesta en múltiples facetas de la vida como ya he comentado antes, es inevitable que tenga relación con las materias que podemos

encontrar en el colegio, destacando a la educación plástica como asignatura propiciadora de esta habilidad.

Es ahora cuando hablaremos de la relación que tiene el arte y la creatividad, y de cómo surge de esta unión la educación plástica.

3.1.3. Relación entre el Arte y la creatividad.

Muchas han sido en la historia las figuras importantes que han destacado por su capacidad creativa. Entre ellos destaco a Leonardo Da Vinci y Albert Einstein por ser personajes muy conocidos. En sus respectivas biografías sus éxitos son respaldados por el uso de la creatividad, y como instrumento para llegar a ella empleaban la música o el arte, Einstein solía tocar el violín cuando se veía ante un problema, encontrando la inspiración a través de la música. Y Leonardo Da Vinci a través de la relajación, y la experimentación con los cinco sentidos.

Según el pensamiento oriental el ser humano nace en la creatividad, sienta la necesidad de traspasar el límite para construir de esta manera la realidad en la que ha decidido vivir.

Investigaciones en el campo neurocientífico avalan el hecho de que existe una participación más amplia de la corteza cerebral cuando soñamos despiertos. A este fenómeno, Ibarrola (2013) lo denomina “*estar en Babia*” y lo considera necesario ya que en ese instante el cerebro está trabajando de forma muy eficaz.

Teniendo en cuenta los estudios de Ibarrola (2013) considera que el docente debe tener en cuenta este estado de ensimismamiento por lo que no debe de ser considerado algo por lo que se le debe llamar al niño la atención. Estudios demuestran que son en esos momentos cuando el cerebro trabaja mucho mejor que en cualquier situación diaria de rutina.

El objetivo principal de la educación en las escuelas deber ser la creación de hombres y mujeres capaces de hacer cosas nuevas, no simplemente repetir lo que otras generaciones han hecho, hombres y mujeres creativos, inventivos y descubridores, que pueden ser críticos y verificar y no aceptar todo lo que se ofrece (Piaget, 1973; en Aparicio, 2015, párr. 1).

Teniendo en cuenta qué es la creatividad, si esta es innata o no y su relación con el arte, habrá que pensar qué tipo de metodologías pedagógicas son impulsoras para trabajarla mediante actividades artísticas que puedan utilizarse en el aula.

3.2. METODOLOGÍAS PEDAGÓGICAS SOBRE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA.

3.2.1. Sacando el alma: La autoexpresión creativa.

La primera propuesta teórica que se desarrolla como tal en el mundo de la educación artística se consolida como lo que los teóricos denominaron *Autoexpresión creativa*. Esta tendencia surge al darle una función a la educación tras la Segunda Guerra Mundial, desarrollando con ello dos grandes modelos educativos originarios de EE. UU: el modelo cientifista y el modelo expresionista. El primero, engloba las materias que “*sirven para algo*”, es decir, las materias que tienen una continuación directa en el mundo profesional, en el modelo expresionista se englobaron las asignaturas que “*no sirven para nada*”, entre ellas nos encontramos con todo aquello que tiene que ver con la expresión y con el lenguaje visual. Debido a que el lenguaje visual no está relacionado con la ciencia y no es considerado como un tipo de conocimiento de carácter intelectual, todo aquello que tiene que ver solo con él se vincula con la expresión, el sentimiento, la fuerza innata de los colores, etc. (Acaso, 2009). ¿Por qué decidieron dividir de esta manera a las asignaturas que había en esa época en vez de, por ejemplo, trabajar todas las materias de una manera equilibrada? La cuestión sigue estando vigente hoy en día, año 2019, tras 74 años... Por desgracia se sigue teniendo esta concepción en las aulas de Primaria, se da mucha más importancia a las asignaturas troncales que a música o plástica, asignaturas que fomentan la personalidad, la estima y la creatividad del alumno; el recorte de horas desmedido en estas materias es más que evidente. Los profesores, en general, se ven agobiados porque cada vez necesitan explicar más conocimientos más extenso o dificultoso a niños que en determinadas ocasiones se hace evidente que aún no han llegado a tener la madurez necesaria para entenderlos o a interiorizarlos de manera significativa. Esto, a su vez hace que los profesores se vean menguados por el tiempo que requieren para conseguir que entiendan algo y se ven obligados a tener que coger horas, de las ya pocas que hay, de asignaturas como plástica o música, “asignaturas no transcendentales”, para algunos, con el fin de dar todos los temas que tienen estipulados

por dar. Las consecuencias son las siguientes, a los mismos niños a los que se les calza el temario son los mismos que se suelen quejar de hacer siempre lo mismo o que no hacen cosas originales o diferentes tanto dentro como fuera del aula. Al final, con esta forma de actuar se impulsa a que las clases sean un lugar donde se trabaje de forma mecanizada, a que solo se impliquen mediante una escucha pasiva y al fomento de una creciente falta de creatividad, no porque no la tengan, sino porque está dormida de no trabajarla.

La idea base de la autoexpresión creativa es que el arte es un modo de expresión personal e individual. Para que esta expresión se desarrolle, el estudiante en clase de plástica solo necesita liberar su imaginación. Para cometer este objetivo, se suprime todos los requisitos pedagógicos que se consideraban imprescindibles en el resto de las asignaturas, de tal manera que la organización de las actividades gira en torno a la producción como medio para la liberalización de los sentimientos. El alumno a de crear en absoluta libertad (Acaso, 2009).

El autor que teoriza sobre esta forma de didáctica de las artes visuales es Victor Lowenfeld, nacido en Austria en 1903, su carrera se centra en el desarrollo psicológico del niño a través de las artes visuales. Partiendo de la educación primaria, pero aplicándolo a cualquier contexto educativo, Lowenfeld no consideraba las artes visuales como un fin, sino como un medio. El estudiante que dibuja o esculpe está desarrollando su creatividad por medio de la liberación de su propia expresión, lo que se traduce en que acaba siendo más creativo y resolutivo en cualquier otra faceta como ser humano (Lowenfeld, 1947).

Las artes plásticas sirven para el resto de las asignaturas, siendo así una especie de trampolín necesario para los demás, pero no para sí mismas. Por todo esto, el profesor de plástica no tiene por qué saber mucho sobre el mundo de las artes visuales, sino saber estimular a los alumnos para que expresen y desarrollen su creatividad (Acaso 2009).

Este modelo es el primer intento de organización formal de la enseñanza de las imágenes mediante la ausencia de modelo curricular. Al contrario que el resto de las disciplinas educativas, estas lo hacían mediante un sistema organizado.

Al mismo tiempo en el que se desarrolló la autoexpresión creativa en la escuela, se tuvo como principal objetivo regular las actividades educativas en los colegios norteamericanos, intentando dar a la educación un sentido empírico mediante la férrea organización del currículum. Todo ello, pese a que este modelo no necesitaba ese tipo de organización, pero al intentar incluirlo como disciplina curricular se vio forzado a crearla.

Esta forma de educación promueve un alumnado despierto y activo, le enseña a encontrar respuestas por sí mismos y a encontrar su propio camino. Se trata por tanto de una enseñanza donde se forma a los alumnos como personas diferenciadas con distintas cualidades creativas, se enseña a potenciar las que posee cada uno.

La autoexpresión creativa puede hacer comprender al alumno que lo verdaderamente importante no son las metas académicas sino el propio camino de aprendizaje; y que si este queda vacío de nada sirve.

En el siguiente apartado comentaré qué sentido fundamental empleamos a la hora de ver obras de arte, tendré en cuenta que la vista es el sentido que nos permite valorar y entender las imágenes, esculturas, monumentos o cualquier obra artística que vemos a través de nuestros ojos. Pese a que también entran otros sentidos en juego como el tacto, el oído o incluso el olfato, podemos ver que la vista es el más latente. ¿Cómo será entonces nuestra percepción de la información a través de la comunicación visual?

3.2.2. Comunicación e información a través de la comunicación visual como punto de partida de la Educación Plástica.

“Una imagen vale más que mil palabras” (Proverbio chino, s.f.).

Esta frase lo dice todo y no dice nada, lo que se dice a través del lenguaje visual no se puede comunicar a través de otros lenguajes. Según Acaso (2009), hoy en día nos movemos en el mundo de la imagen, en el mundo del hiperdesarrollo visual. Este término proviene de la relación entre consumo-imagen y viceversa, y es de esta idea, que veremos más adelante, de la que se parte para hacer una relación entre educación-imagen y viceversa. Para explicar bien este término debo mencionar a Lipovetsky (2007), él aplica el término *hiper* a la sociedad de consumo que en estos últimos decenios se ha transformado en una nueva sociedad enfocada al hiperconsumo. Podríamos hablar de hiperdesarrollo visual cuando al no ver algo que nos incita nos provoca aburrimiento, este a su vez esta provocado por lo cotidiano que es para nosotros estar hiperexcitados al ver imágenes visuales, por lo que cuando no tenemos esa sensación el objeto o situación en sí se convierte en un tedio. La televisión nos proporciona unas imágenes que nos generan un impacto visual, los libros de lectura infantil tienen cada vez más imágenes y con colores más vistosos, los dibujos televisivos cada vez interactúan más con el espectador...etc. Todo ello para mantener nuestra atención más tiempo, mantenernos

interesados e hiperexcitados. Al final podemos ver que entre lo que dice Lipovetsky (2007) y lo que dice Acaso (2009) hay una relación pese a que uno habla de economía y otro de educación, se establece así un símil entre ambas ya que una es el desencadenante de otra, para que haya un hiperconsumo tiene que haber un hiperdesarrollo visual. Realmente ambos términos están íntimamente interrelacionados, el mecanismo que nos ha hecho desembocar en la sociedad del hiperconsumo es el hiperdesarrollo visual (Acaso, 2009).

Hoy en día vivimos dentro de una sociedad estresada, donde todo se acelera, Zygmunt Bauman cita a David Shi (2012; en Bauman 2007, p.21), quien comenta que en nuestro mundo “esperar se ha convertido en una circunstancia intolerante”, lo que desata el síndrome de la impaciencia característica que define la cotidianidad de nuestra sociedad, esa impaciencia puede ocasionar un impacto en nosotros de manera inconsciente. Por tanto, los estados de ánimo influyen decisivamente en cómo vemos las cosas y cómo las transmitimos, esto a su vez está condicionado por cómo nos transmiten la información, lo que nos muestran en los medios, más lo que nosotros percibimos al ver esos medios es lo que nos hace pensar como pensamos y ver las cosas como las vemos.

Algo que puede hacer que fluctué esa realidad es que, por suerte, la capacidad de absorber e interpretar la información visual no es una capacidad innata del ser humano, sino que es una habilidad que hay que aprender a desarrollar y, por lo tanto, la educación artística tiene mucho, pero mucho que ver no tanto con la consolidación sino con la desconsolidación del mundo visual en el que vivimos (Acaso, 2009). Es decir, mediante esta asignatura podemos hacer que lo que percibimos de manera inconsciente del mundo que nos rodea lo hagamos de forma consciente y significativa acabando así con los llamados “*analfabetos visuales*” como Acaso (2009) designa al tipo de persona que percibe cierta información visual de manera inconsciente y que esta acaba generando un impacto en ellos, bien habituándolos a percibir así el mundo o bien influyendo en su estado anímico.

El problema es que no nos damos cuenta, podemos hacer un símil con el consumo, para que el nuevo consumidor se trague las mentiras del lenguaje visual, a través de la publicidad, y compre sin medida, es necesario que las personas estemos desinformadas en el terreno que nos ocupa, deseducando en la lectura de imágenes. Creando así analfabetos visuales que al desconocer la potencia del lenguaje visual hará que consumamos sin tregua (Acaso, 2009, p. 36).

Por lo tanto, como cita Acaso (2009, p. 36) “para que el hiperdesarrollo del lenguaje visual sea imparable es necesaria una aliada, y que mejor aliada que la menospreciada educación”. Si la gente empieza a verla como un instrumento ineficaz habremos dado en el clavo para tenernos condicionados y desinformados inconscientemente. Como una solución, para que esto no ocurra deberemos trabajar en educar nuestra comunicación visual a través de la educación plástica.

La cita de Millman (s.f.): “Toda acción tiene consecuencias” nos enseña a que todo forma parte de todo, una pequeña acción puede desencadenar una gran acción. Todo lo que nos rodea está unido entre sí, vivimos en sociedad por lo que cualquier cambio nos afecta, podríamos decir que somos como la onda producida por la corriente del oleaje de una ola. Esto es por lo que el modo en que nosotros aprendamos, veamos y demos significado a las cosas se expande para crear un tipo de educación, un tipo de consumo, un tipo de sociedad, que en general, parte de unos principios determinados. Ahora bien, esos principios pueden ser impuestos inconscientemente o elegidos por nosotros. La diferencia entre una y otra la pone la educación, el conocer y el aprender, el no dejarse llevar o el pensar por nosotros mismos. Lo que también es llamado como “pensamiento crítico”.

Si tenemos este tipo de sociedad consumista, tendremos una educación “consumista” que no verá tanto interés en la escuela como en los centros comerciales, repletos de colores, excitando nuestros sentidos. En comparación con lo que nos rodea, las instituciones educativas están algo obsoletas y apagadas. Esto hace que nuestros alumnos vean los colegios como lugares tediosos, en comparación con el “exterior”. Haciendo así que prefieran antes estar fuera de clase que dentro aprendiendo, haciendo también que prefieran tomarse algo o comprar algo fuera (consumo por omisión) que estar en el aula.

Como vemos hay un vínculo entre consumo-imagen que también está unido a la educación. La desinformación en la comunicación visual hace que también haya una relación entre educación-imagen en la que también se tenga que ahondar.

Con esta última completamos el círculo entre imagen-consumo-pedagogía, los tres elementos desencadenantes que conforman nuestra sociedad. Tres elementos que están interrelacionados entre sí, si cambia uno cambia el otro. Invirtamos el círculo, empecemos a cambiar la pedagogía enseñando a cómo percibir y a cómo buscar el

significado de las imágenes que nos rodean, con ello nuestra forma de consumir y percibir el mundo cambiará.

El progreso en la educación plástica desde sus inicios pedagógicos hasta ahora abre paso al Art thinking, a través de la comunicación visual, nos proporciona un aula creativa mediante la comunicación y la expresión.

3.2.3. Comunicación y expresión para conseguir un aula creativa: Art thinking.

Art thinking es una metodología que nos invita a enseñar a través del arte, llega de la mano de Howard Gagner, esta no consiste en arte, ni historia, ni plástica... Sino en utilizar el arte para explicar matemáticas, geografía o literatura. Es, por ejemplo, que la profesora lleve una sandía a clase para explicar qué es el arte relacional y, sin decir nada, empiece a cortarla en forma de cuadrado frente a los alumnos. Afirmando Acaso (2017, p. 26) que: “La puse encima de mi mesa y ya ninguno de los estudiantes pudo despegar su mirada de ese objeto que tan poco tenía que ver con lo que parecía que debíamos hacer”. No consiste en utilizar más artistas en la clase de arte ni en mezclar los contenidos tradicionalmente considerados como artísticos con, por ejemplo, las matemáticas: se trata de emplear las artes como una metodología, como una experiencia desde donde generar conocimiento sobre cualquier tema.

El objetivo de esto es que los alumnos se motiven en clase, que tengan pensamiento crítico que sean capaces de abordar los problemas de forma creativa para conseguir atajarlos de la mejor manera.

Todo esto empieza cuando nos planteamos preguntas como ¿qué ha pasado en las clases para que los niños se interesen cada vez menos en aprender? ¿Los colegios han perdido su atractivo para los más pequeños? El art thinking se crea para dar respuesta a estas preguntas. Esta nueva metodología echa la culpa al sistema: “La educación no se ha adaptado a las revoluciones de los últimos años y ha provocado un desajuste entre el sistema educativo y la realidad social. Las aulas han perdido todo su atractivo”, es lo que afirma Acaso (2017, p. 34).

El Art Thinking se desarrolla en cualquier momento y en cualquier lugar y, cuando necesitemos materiales para llevar a cabo un proyecto, podremos encontrarlos en los sitios más dispares. Estos no son solamente lugares físicos, también son mentales. (Acaso & Megías, 2017).

Para lograr esto no solo tenemos que emplear esta metodología, sino que también hay que destacar el clima de la clase, el cual debe ser acogedor para darles la comodidad necesaria para que nuestros alumnos puedan manifestar todas sus ideas y pensamientos.

Cuando el ambiente de un grupo es de trabajo productivo, arrastra a quienes escamotean el esfuerzo; por el contrario, cuando el clima es de desgana, dejadez, contaminan a los más trabajadores, disminuyendo su esfuerzo (De la Torre, 1987, p.37).

Debemos hacer que nuestros alumnos vuelvan a conectar con las clases, alejarlos de aquellas clases que se convierten en un tedio alejado de su realidad. La mezcla entre el arte y la creatividad puede revolucionar la forma de enseñar en el aula.

Este clima depende no solo de dos (el alumno y el maestro) sino como dice Ells worth, es cosa de tres: el estudiante, el profesor y lo que ella denomina como el Otro, que no es otro que el subconsciente de los dos anteriores: “En lo ideal de la estructura dual del diálogo entre el profesor y el estudiante, en la que se supone que el aprendizaje se desarrolla lineal, cognitiva, acumulativa, progresivamente en un único sentido desde la ignorancia al conocimiento, llega un discurso que perturba todo esto. Todo el aprendizaje y el conocimiento toman un desvío a través del discurso del Otro, a través del inconsciente y las dinámicas opacas de la prohibición social y cultural. Y es debido a la presencia de este tercer término que no habla de forma directa, sino a través de sus sustituciones, desplazamientos, sueños, lapsus orales que el aprendizaje no puede continuar de forma directa (Ellsworth, 2005, p.72).

Al fin y al cabo, el proceso educativo es un proceso de interpretación donde la información que recibe el estudiante es reelaborada y transformada en otra distinta a lo que enseñó el profesor.

Ser creativo y crear implica en todo momento asumir riesgos y encontrarse con nuevos métodos o conocimientos de los cuales no teníamos constancia. Cuando un niño se encuentra en este momento necesita apoyo y ánimo para continuar ya que precisan sentirse cuidados y seguros en cualquier circunstancia. Esta es una condición definitiva para que ellos continúen creando y formando su propia imaginación. Implica también una frustración, pero esta es la primera muestra de que estamos creando, seguidamente continua con la búsqueda de una solución para su problema y finaliza, encontrando la solución.

Ahora solo falta que lo expuesto anteriormente lo pongamos en práctica, para ello en el siguiente apartado propondré un proyecto educativo que fomente la creatividad en los niños que irá enfocado a 3º, 4º y 5º curso de Primaria, a través de las metodologías pedagógicas propuestas anteriormente.

Para llevar acabo todo esto de la mejor forma posible necesitamos unos recursos que nos permitan trabajar y expresar nuestra creatividad, estos serán vistos en el siguiente apartado en el que se empezará con la presentación del proyecto.

4. DESARROLLO.

A. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO:

En este apartado se plantea un proyecto para la mejora del desarrollo creativo a través del arte, cuyo objetivo es lograr otra forma de percibir lo que nos rodea, a través de las diferentes perspectivas que podemos obtener mediante la visualización de objetos, contenido digital, personas... dejando atrás los estereotipos y empleando el arte y los sentimientos que nos despierten como recursos para utilizar en nuestro proceso de creación.

La etapa elegida de edad ha sido de 8 a 11 años, durante este periodo hay niños que despiertan su interés artístico y descubren que el dibujo es algo más que un juego. Al mismo tiempo otros niños dejan de divertirse dibujando o pintando porque eso ya lo empiezan a ver como un juego de niños.

Los niños que deciden continuar dibujando, descubren el realismo: el conseguir cada vez dibujos que se parezcan más a la realidad. Conocen ciertas normas y todo tiene sus reglas, por ejemplo, no salirse de los márgenes, los dibujos tienen que ser bonitos... Por otro lado, los niños que abandonan las experiencias plásticas abandonan al mismo tiempo progresivamente los juegos de niños (Bean, 1992). Y es esto, una de las cosas que se pretenden evitar con este proyecto, el dibujo o cualquier representación artística no tiene edad y es algo que nos puede seguir hasta nuestra edad adulta y vejez, quiero que vean que todas las actividades artísticas que hagamos sean un vehículo que les impulse a comunicarse con el mundo a saber, expresarse y a fluir, a través de los recursos plásticos, las emociones o sentimientos que tenemos en nuestro interior. Para ello, se tendrá en

cuenta la metodología del marco teórica expuesta anteriormente ya que será la base de la que se partirá para crear las actividades que veremos seguidamente.

“Las artes, en general, pueden ser la mejor de las enseñanzas: en dibujo aparece la matemática, la proporción, la comprensión del espacio...; también está la matemática en la música y en la danza combinándose con el ritmo, la materia, el dominio del entorno...; en el teatro y en la novela se puede encontrar el conocimiento de la historia y de la geografía, ampliar las fronteras del lenguaje...; la poesía nos acerca a la abstracción, al ritmo y a una imaginación que juega con lo irrazonable.” (Freixanes, 2010, pag. 10).

Todos ellos son una serie de recursos que nos dan la oportunidad de aprender otros conceptos u enseñanzas a través de ellos. A primer golpe de vista puede parecer que un recurso artístico no puede guardar relación con las matemáticas, la poesía, la materia, la historia... pero realmente la conexión entre unos y otros es más cercana de la que se pueda pensar en un primer momento. Es por ello debemos tener en cuenta los tipos de recursos que podemos emplear en Educación artística. Son tantas las cosas que directa e indirectamente están vinculadas a esta asignatura que nos sirven para el resto de las enseñanzas y, en general, para la vida.

En las prácticas artísticas son muchos los utensilios y materiales que pueden emplearse. Se trata tanto de recursos que se emplean para el dibujo: lápices, pinturas de lápiz, rotuladores, cartulinas, papeles...; como los empleados para la pintura: acuarelas, témperas, acrílicos, telas, pinceles... También resulta muy atractivo recopilar todo tipo de materiales de desecho para darles otra utilidad, esto hace que pensamos en crear otros usos de un mismo material, con ello ejercitamos también, de forma simultánea, nuestra creatividad. Ejemplos de esos materiales reciclados pueden ser maderas, cartones, corcho sintético, telas...etc.

Cuanto más materiales dispongamos en el aula más favoreceremos la realización de experiencias de nuestros alumnos, trabajando desde el apego, la apreciación, la crítica, hasta el amor... Surgiendo todo ello como resultado de la práctica de la Educación Plástica. Para mostrar los recursos con los que se pretende trabajar en este proyecto se dividirán los recursos en tres tipos y de estos se mencionarán los materiales y el uso o el significado que les podemos dar al emplearlos en el proyecto;

Los soportes

Se trata de poner a los niños en contacto, desde muy pequeños, con una diversidad de soportes y hacerlos descubrir sus cualidades físicas y sensoriales. Entre la materia del

soporte, su forma, su dimensión, su color y su textura todas las investigaciones son posibles para ayudar al alumno a expresar sus gustos y poner en práctica, poco a poco, elecciones (Bellocq y Gil Díaz, 2010).

Es interesante que los niños busquen soportes diferentes en su entorno (un saco de patatas, bolsas de la compra, trozos de tela viejo...), dando al alumno un abanico de posibilidades (papel, cartón, plásticos, telas, masas, madera, vidrio, elementos vegetales o minerales...etc.) para crear su propia obra ciñéndose de manera más aproximada a sus gustos o preferencias.

Utensilios

Como utensilio podemos emplear cualquier objeto que al introducirse en algún tipo de materia colorante y posicionándolo en un soporte deje huella. La mano es el primer instrumento utilizado por el niño pequeño. El utensilio-medio es a la vez utensilio (cera, rotulador...) o lo contiene (barra de cola, lata perforada...). Los más empleados son los utensilios que necesita un medio, la sustancia que deja huella en el soporte.

Podemos emplear:

- Pinceles: Permiten trazos flexibles, de espesor variado.
- Brochas: Sus pelos son más rígidos que el de los pinceles. Más sólidos, permiten una prensión más fácil y diversa.
- Espátulas, paletas, llanas: Permiten extender y arrastrar la pintura. Se pueden fabricar con un cartón fuerte, con madera o plástico. Nos ayudan a obtener efectos muy interesantes a medio camino entre la pintura y el relieve.

Al trabajar con estos materiales deberemos prever la utilización de recipientes lo suficientemente grandes y estables para mojar los rodillos, espátulas y esponjas. Por ejemplo, a modo de recipiente podríamos utilizar platos de plástico, envases de comida... (Bellocq y Gil Díaz, 2010).

Los medios

Los medios pueden ser sólidos, líquidos o en polvo. Estos como Pierre Soulages dijo (2010, p.34): “Si el medio es pastoso, viscoso, líquido, necesito según los casos un utensilio u otro que me invento en función de las necesidades”, debemos emplear los medios teniendo en cuenta los utensilios y soportes que tenemos ya que estos nos pueden condicionar en la elección de uno u otro, o bien, romper esa condición y crear nuestros propios utensilios sin preocuparnos de los medios o soportes. Lo más importante es que esos medios se adapten a la actividad propuesta y, sobre todo, a la edad de los niños,

según su desarrollo psicomotor. Es preferible proponer un material de uso colectivo y muy diversificado que de uso individual y repetido.

Algunos medios que podemos emplear en el aula son:

- Lápices de colores: Permiten dibujar y que los alumnos jueguen con los diferentes colores que tienen. Existe una variedad muy extensa, de diferentes tamaños, con minas duras o blandas, redondos o triangulares.
- Rotuladores: Existen una gran variedad en el mercado. Permiten dibujar más rápido y darle otro color y textura diferente en comparación con los lápices de colores.
- Tizas: Son muy interesantes en todas las edades, se borran fácilmente y se eliminan con agua. También se pueden utilizar para una performance efímera en muros y pavimentos, a la manera de algunos artistas de la calle.
- Ceras plásticas: De uso escolar para trabajos sobre papel.
- Ceras grasas: Dejan trazos intensos y huellas precisas.
- Ceras mixtas: Reúnen las características de las plásticas y las grasas, son más resistentes y ensucian menos.
- Pinturas de dedos: Ideal para los más pequeños, permiten obtener materias espesas mezcladas con arena, azúcar o cola.
- Pinturas al agua: Existen de todo tipo: mates, brillantes, fluorescentes, metalizadas, doradas.
- Pinturas acrílicas: Su único inconveniente es que se secan demasiado rápido. Ideal para murales.
- Tintas: Se pueden diluir con agua, pero no admiten soportes demasiado lisos o grasos.

Podemos encontrar más medios como colorantes vegetales, productos alimenticios, pegamentos, arcilla, masas, etc. (Bellocq y Gil Díaz, 2010). Todos ellos nos dan unas propiedades características haciendo que los podamos utilizar dependiendo de lo que queramos conseguir en nuestras obras, si queremos que tenga mucha textura o no, si queremos que sea luminoso o no, colorido o no...etc.

B. POBLACIÓN.

Este proyecto está diseñado para trabajar con niños de 8 a 11 años, es decir, para 3º, 4º y 5º de Primaria. En esta edad los niños pasan del dibujo espontáneo sin lógica a

querer dibujar cosas más realistas y analíticas. Se debe aprovechar esa curiosidad o interés que les suscita para enseñarles un abanico más amplio de posibilidades.

C. CRONOGRAMA O TEMPORALIZACIÓN:

El proyecto se compone de cinco apartados por lo que se trabajará un apartado por semana con tres o cuatro sesiones por cada apartado, la duración será de un mes y una semana. Se realizará durante el mes de mayo sin contar fines de semana como se muestra en el siguiente cronograma.

| Semana 1: (Del 1-3 de mayo). “Literatura y las artes literarias” | Semana 2: (Del 6-10 de mayo). “Arte sonoro” | Semana 3: (Del 13-17 de mayo). “Arte digital: Audiovisual y el cine”. | Semana 4: (Del 20-24 de mayo). “Arquitectura y creación de espacios”. | Semana 5: (Del 27-31 de mayo). “Artes escénicas, la danza y el performance”. |
|---|---|--|--|---|
| A. Día 1. Sesión I: Si fuese... | D. Día 6. <i>Sesión I:</i> Dime qué oyes y yo te lo dibujo. | G. Día 13. <i>Sesión I:</i> ¿Y la foto para cuándo? | J. Día 20. <i>Sesión I:</i> Una criatura sorprendente. | M. Día 27. <i>Sesión I:</i> Atrapados en el acto. |
| B. Día 2. Sesión II: Camisetas guays. | E. Día 8. <i>Sesión II:</i> Veo, veo. Nada. | H. Día 15. <i>Sesión II:</i> It smells like a peli. | K. Día 22. <i>Sesión II:</i> Creando espacios chulos. | N. Día 29. <i>Sesión II:</i> Teatro foro. |
| C. Día 3. Sesión III: Aprendiendo del Arte I, la historia. | F. Día 10. <i>Sesión III:</i> Paradas sorpresa. | I. Día 17. <i>Sesión III:</i> Aprendiendo del arte III, el dadaísmo. | L. Día 24. <i>Sesión III:</i> Un granito de color. | Ñ. Día 31. <i>Sesión III:</i> Aprendiendo del arte IV, Pop-Art. |

Tabla I Cronograma del proyecto: Fuente; Creación propia

| Mayo 2019 | | | | | | |
|---|-----------|---|---------------------------------------|---|-----------|-----------|
| L | M | X | J | V | S | D |
| | | 1 A. Si fuese... | 2 B. Camisetas guays. | 3 C. Aprendiendo del Arte I, la historia. | 4 | 5 |
| 6 D. Dime qué oyes y yo te lo dibujo. | 7 | 8 E. Veo, veo. Nada. | 9 | 10 F. Paradas sorpresa. | 11 | 12 |
| 13 G. ¿Y la foto para cuándo? | 14 | 15 H. It smells like a peli. | 16 | 17 I. Aprendiendo del arte III, el dadaísmo. | 18 | 19 |
| 20 J. Una criatura sorprendente. | 21 | 22 K. Creando espacios chulos. | 23 | 24 L. Un granito de color. | 25 | 26 |
| 27 M. Atrapados en el acto. | 28 | 29 N. Teatro foro. | 30 | 31 Ñ. Aprendiendo del arte IV, Pop-Art. | | |

Tabla II Calendario del cronograma del proyecto: Fuente; Creación propia.

D. OBJETIVOS DE LA INICIATIVA:

Los principales objetivos son:

- Reflexión sobre la autoestima y los intereses personales.
- Desarrollo del proceso creativo.
- Conocer el uso y la función de los sentidos.
- Realizar obras artísticas de forma individual y colectiva.
- Conocer el Arte y reflexionar sobre él.
- Adquirir conocimientos básicos sobre Historia del Arte.
- Obtener mayor destreza y técnico artística.
- Conocer diversos materiales plásticos y cómo se usan.
- Realizar una exposición.
- Efectuar la metodología expuesta en el marco teórica.
- Fomentar la creatividad a través de actividades que sigan la metodología del art thinking y de la autoexpresión creativa.
- Dar mayor relevancia a la Educación Artística en las aulas.

E. METODOLOGÍA:

A continuación, se presentarán las distintas fases metodológicas del proyecto:

En primer lugar, se mostrarán los distintos artes de expresión artística que hay y se enseñarán desde una metodología innovadora, recogida en el marco teórico, el art thinking y la autoexpresión creativa. Esta primera fase va a ser reflexiva, se le propondrá una actividad al alumno y éste deberá pensar hacia dónde dirigir la propuesta, asumir el reto y haciéndolo así un asunto propio, se detendrá a pensar sus intereses y a buscar una idea, planificará el proceso y las opciones de las que dispone. Este tiempo puede variar dependiendo del niño, ya que éste varía según la dificultad y el tiempo de asimilación que la actividad necesite, al igual que la experiencia y capacidad del niño.

En la siguiente fase nos ponemos manos a la obra, comienza la parte práctica, hay que decidir una idea y crearla. Aquí la actividad puede hacerse cuesta arriba dependiendo de la destreza técnica, la relación con los materiales, la experimentación plástica y el propio juego creativo. Este momento está relacionado con la primera fase, la de reflexión, ya que es esta la que le da sentido a la acción.

Por último, en la última fase, la comunicación, la cual estará presente en todo momento, se da a la vez que se realiza el taller entre todos los participantes y al final de la sesión donde cobrará especial importancia. Se realiza una asamblea después de cada sesión que viene detallada en los siguientes apartados. En todas las actividades se diferenciarán claramente las tres fases que he utilizado para desarrollar la metodología del proyecto de intervención.

Es importante comentar la importancia y valoración que tiene el proceso creativo más que el resultado final del niño, ya que a esas edades no se espera un resultado perfecto, pero sí que se implique en el proceso de creación de la obra. Las tareas son realizables para todo tipo de personas independientemente de su edad, aunque se recomienda que el sujeto tenga al menos cuatro años para que la prueba logre un valor significativo. En mi caso he buscado una franja de edad para poder centrar el proyecto a un público determinado. Si el resultado de este proyecto es un trabajo muy simple y no nos da apenas información, puede ser por que el sujeto esté evitando la tarea.

F. DISEÑO:

El desarrollo se ha dividido en cinco apartados, en ellos se encuentran los cinco campos de trabajo a los que más importancia les da el art thinking. Al inicio de empezar los ejercicios de cada semana se hará una breve explicación del arte que vamos a trabajar, así como del motivo de su elección y las consiguientes actividades que realizaremos.

Hay juegos y actividades que estimulan las habilidades creativas a partir de formas alternativas o distintas para trabajar la información. Los juegos de asociación y los de construcción con piezas fomentan la capacidad para generar gran número de ideas. Cualquier juego de buscar diferencias desarrolla la sensibilidad frente a los problemas.

Crear disfraces y hacer collages mejora la originalidad o aptitud para producir de forma poco usual respuestas ingeniosas y novedosas. Los juegos de debates y de cambiar el final de una historia son buenos para mejorar la flexibilidad y adaptación. El gusto por el arte se adquiere, todos nacemos con un sinfín de capacidades, aunque hay que desarrollarlas. A los niños se les tiene que enseñar a ser cuidadosos con los materiales que necesitan, a investigar nuevas formas de expresión y, sobre todo, a expresar lo que ven, sienten y piensan.

4.1. LITERATURA Y LAS ARTES LITERARIAS.

Mediante este tipo de arte analizaremos los diferentes lenguajes y observaremos sus interrelaciones, así como los procedimientos de comunicación y las técnicas de estos. Analizaremos la imagen y su aplicación a los diferentes medios de comunicación. Fomentaremos con ello una actitud crítica ante aspectos positivos y negativos de la publicidad como, por ejemplo, estereotipos, sexo, riqueza, etc. (Valenciano-Plaza, 2006).

4.1.1. Sesión I: *¿Si fueses...?*

Pre- sesión: Nos reunimos en una asamblea inicial donde conoceremos a todos los participantes de este proyecto. En ella se hablará sobre los intereses personales y colectivos de cada uno, así veremos con qué motivación y objetivos comenzamos. Es importante que en este primer contacto los niños vayan ganando confianza y soltura para poder hablar libremente durante todo el proyecto.

En este primer encuentro, se explicará la metodología y el funcionamiento del proyecto, al igual que las cinco partes diferenciadas sobre los distintos artes en los que se basará. En todo momento los niños sabrán en qué fase se encuentran y qué actividades van a realizar. Se hablará de los materiales y las técnicas que se van a usar. Entre todos crearemos una serie de normas que aparecerán por escrito y estarán presentes durante todas las siguientes sesiones. Serán los niños las que las dicten, para que una norma sea válida deberán ser coherentes y la mayoría deberemos estar de acuerdo.

Actividad: “¿Si fueses...?”. La primera actividad consistirá en realizar una serie de preguntas a las que los niños contestarán con dibujos y explicarán los motivos de esos dibujos, estos serán realizados rápidamente con rotulador sin darle mucha importancia al resultado. Lo relevante será el proceso creativo que se ha de hacer para llegar hasta esa respuesta. Comenzaremos con preguntas más sencillas que irán adquiriendo dificultad periódicamente. Al contestar dichas preguntas deberán buscar una rima asonante o consonante, o recursos literarios para realizar la respuesta, por ejemplo, algo sencillo y que entiendan todos son las rimas, las hipérboles o las onomatopeyas. La primera de las preguntas será: ¿si fueses un color cuál serías? A partir de este momento se le dejará al niño un periodo de reflexión en el que podrá pensar qué color sería y por qué, seguidamente comenzará a dibujarlo. Es importante que durante prácticamente todas las actividades contemos con revistas, libros o la web para buscar referencias. Todas las preguntas que se les irá haciendo van a tratar sobre diferentes recursos plásticos, entre

ellos: el color, el trazo, el dibujo, la línea...etc. Después de aproximadamente cinco minutos, cuando todos los niños acaben se pondrán en común todos los dibujos y se explicará por qué han elegido ese color concretamente. “Soy azul porque tengo un baúl” por ejemplo. Hay que procurar que las cualidades o descripciones que identifiquen a los niños sean siempre aspectos positivos y que no se juzgue negativamente a ninguno por lo que ha elegido.

La actividad continuará con más preguntas como:

- ¿Si fueses una forma, cuál serías? - ¿Si fueses una línea, cómo te dibujarías? ... El número de preguntas variará según el tiempo del que dispongamos. Después de cada pregunta se realizará una puesta en común como hemos explicado anteriormente. Con este ejercicio pretendemos crear un clima en el que todos puedan dar su opinión y que el juego y las respuestas tan curiosas y divertidas de los niños sirvan para crear un clima distendido y alegre para coger más confianza entre los miembros de la clase.

Asamblea final. En esta actividad la asamblea se desarrolla prácticamente durante toda la sesión, pero igualmente se realiza una final para analizar las dificultades, inquietudes y problemas que hayan podido surgir durante el juego. Aquí se valorará el grado de satisfacción con lo realizado personalmente y los debates conjuntos. Así podremos hacernos una idea del nivel creativo y técnico que hay entre los alumnos para las siguientes actividades y ver el progreso. La primera sesión es muy importante porque a partir de esta iremos viendo la evolución de cada uno de los niños participantes del proyecto. Por último, se comentará brevemente lo que se realizará el próximo día para que se les vayan ocurriendo ideas y tomen conciencia de la técnica y los materiales que se van a utilizar.

4.1.2. Sesión II: Camisetas guays.

Pre-sesión: Se les iniciará en el mundo de la moda, y todo lo que puede decir de nosotros la forma de vestir. Los niños tendrán la oportunidad de ver diseños de camisetas de diseñadores como Custo, Gleenz Tees, etc. Lo importante de esta actividad no es crear una camiseta bonita, es imprescindible que el alumno se sienta totalmente identificado con ella, que se le pueda reconocer a través de ella, por ello deberán elegir una frase de sus “ídolos” y deberán pintarla en la camiseta. Se les enseñará la técnica y la forma de pintarlas correctamente. Para hacer esta actividad también podemos valernos de la

actividad anterior, es decir, si en la otra actividad hemos dibujado y dicho que somos el color rojo y que la forma que tenemos es de estrellas, podemos dibujarlo en nuestra camiseta. Con ello crearemos una relación entre la primera sesión y la segunda, y podremos profundizar en la personalidad del niño. En la primera sesión tan solo por el color y la forma que elija el niño ya nos está dando mucha información de cómo es y de cómo se siente. Y en la segunda sesión al poner una frase que realmente le guste o motive al niño hace que se denote la personalidad que tiene. Todo esto nos sirve para conocer mucho mejor a los alumnos con los que vamos a trabajar durante todo el proyecto, pudiendo con esto ayudarles o entenderles lo mejor que se pueda.

Actividad: “Camisetas guays”. Se les dejará un tiempo de reflexión para que piensen como quieren diseñar su camiseta. Se les dará la posibilidad de calcar alguna imagen sobre papel vegetal para más tarde pasarla a la camiseta y que el resultado sea mejor y más efectivo. Se les hará recapacitar sobre todas las actividades realizadas hasta ahora para que sea más fácil reconocerlos a través de la camiseta, y saquen mejores conclusiones. Con el diseño elegido y elaborado se pasará a realizar el dibujo final sobre la camiseta, para esto se crearán grupos que se ayudarán mutuamente para tensar las camisetas y obtener mejor resultado. En todo momento estarán supervisados y pueden pedir ayuda y consejos.

Asamblea final. Debido a que esta actividad está relacionada con la moda he pensado que sería interesante realizar una especie de pasarela para lucir los diseños a la vez que se explica sus significados. También sería atrayente colocar las camisetas e intentar adivinar de quién es cada una. Lo importante es que podamos reconocer a la persona mediante la camiseta. Se analizará el grado de satisfacción con el ejercicio y las dificultades y fortalezas de este.

4.1.3. Sesión III: Aprendiendo del Arte I, la historia.

Pre-sesión. Comenzaremos hablando sobre Historia del Arte. Mostraremos cuadros relevantes de cada época, y una breve contextualización del momento en el que surgen y porqué. Es importante seleccionar pinturas adecuadas y que sean lo suficiente representativas para que comprendan el momento en el que surgen. Seguidamente se explicará la actividad que se va a realizar, la cual estará relacionada con lo comentado anteriormente.

Actividad: “¿Y tú dónde estás?”. Se les enseñaran cuadros en los que aparezcan más de un personaje y se les realizará la pregunta: ¿quién o qué serías tú en esta obra? Lo importante de esta actividad es que conozcan algo más sobre Arte y se puedan sentir identificados con él. Deberán reflexionar sobre qué personaje serían y más tarde explicar por qué al resto de compañeros. Es importante que se haga una buena selección de cuadros ya que así se dará más juego imaginativo que es lo que buscamos. Desde el primer momento se les dirá que pueden elegir cualquier cosa del cuadro un objeto animal, persona, etc. No debemos cerrar ninguna puerta a la imaginación, así podrán identificarse con lo que ellos prefieran. Algunos de los cuadros sobre los que reflexionar pueden ser (Anexo I): “La balsa de medusa” de Gericault, “Las meninas” de Velázquez, “El Guernica” de Picasso, etc. Estos cuadros dan mucho juego a la imaginación debido a las personas que aparecen o a las situaciones que representan.

Asamblea final. Esta asamblea es especialmente interesante ya que la confianza en el grupo habrá aumentado y dará paso a que al escucharse sean los propios compañeros los que se pregunten el porqué de las elecciones mostradas y que entre ellos puedan resolverse dudas. Si esto ocurre es importante la figura del que imparte la clase como moderador de la asamblea. Se resolverán dudas sobre todo lo visto durante la sesión y se hablará de la próxima.

4.2. ARTE SONORO.

Arte sonoro comprende un diverso grupo de prácticas artísticas que tienen como principal objetivo diferentes nociones del sonido, la escucha. Existen normalmente diferentes relaciones entre los ámbitos visual y auditivo del arte, así como de la percepción por los artistas del sonido (Wikipedia, s.f.).

4.2.1. Sesión I: “Dime qué oyes y yo te lo dibujo”.

Pre-sesión. Trabajaremos sobre el sentido del oído, hablaremos sobre su funcionamiento y sobre cómo lo usan los animales para comunicarse e incluso para situarse. El mundo de lo animal les suele llamar la atención a los niños así que veremos algún vídeo sobre murciélagos y su capacidad auditiva para que comprendan mejor cómo se expanden las ondas sonoras. Presentamos la música como un arte e introduciremos la actividad y los materiales que vamos a usar en ella. Se explicará la técnica de la acuarela y las pinturas líquidas y cómo trabajarla usando planos de color.

Actividad: “Dime qué oyes y yo te lo dibujo”. Como podemos deducir por el nombre de este juego la actividad consiste en poner diferentes estilos de música para que el niño reflexione y analice las sensaciones o sentimientos que le provoca esa música.

Después del periodo de reflexión y escuchando la misma pista por segunda vez el niño deberá realizar una pintura para expresar lo que la canción que le hemos puesto le transmite. Explicaremos lo que expresan los colores y las audiciones serán sencillas sin cambios bruscos de ritmo que los puedan confundir.

Asamblea final. En esta asamblea volveremos a escuchar las piezas en el mismo orden mientras observamos los dibujos de todos. Al acabar cada pieza serán ellos los que hablen de lo que han sentido he incluso de lo que han sentido sus compañeros si son capaces de identificar estas sensaciones en las pinturas. Se analizarán los colores utilizados, los trazos, formas... Para finalizar la sesión hablaremos del grado de satisfacción ocasionado tras esta actividad

4.2.2. Sesión II: “Veo, veo. Nada”.

Pre-sesión. En esta actividad el resultado final de las obras será un poco caótico porque como dice el nombre no vamos a ver lo que estamos dibujando directamente, por eso es muy importante que se les explique desde el principio de la actividad que no es nada importante el resultado final y que se esfuercen en el sentido de la vista y de analizar lo que vemos más que en lo que dibujen. Con esta actividad es importante que aprendan a observar y a descubrir cosas que a simple vista no se ven.

Actividad: “Veo, veo. Nada”. Esta actividad consiste en dibujar cualquier objeto sin mirar directamente el papel. Elegiremos un objeto y lo observamos detenidamente durante un par de minutos, pasados estos cogeremos el papel y el rotulador y comenzaremos a dibujar el objeto mientras lo seguimos mirando, sin mirar el papel ni lo que hemos dibujado. Se explicará que es interesante que no levantemos el rotulado del papel ya que si lo hacemos perdemos la noción del espacio y no sabemos dónde estamos dibujando. Tendrán que sintetizar la forma del objeto lo máximo posible. Empezarán dibujando objetos sencillos y lo interesante seria finalizar dibujando cada uno su propia mano, esto nos servirá para darnos cuenta de que las vemos todos los días, pero nunca nos detenemos en observarlas detenidamente. En este ejercicio podremos dibujar todos los objetos que queramos libremente.

Asamblea final. Veremos los resultados de todos los dibujos y hablaremos sobre la capacidad de observación que tienen. Cada uno explicará qué objeto han elegido, qué sensación han tenido al ver el resultado de su dibujo por primera vez, qué han sentido y experimentado al dibujar algo sin mirar el papel...entre otras preguntas.

4.2.3. Sesión III: “Paradas sorpresa”.

Pre-sesión. Para esta actividad crearemos una serie de circuito con cinco paradas. En cada una de estas paradas los niños tendrán que agudizar sus sentidos para completar una serie de cuestiones. Antes de comenzar se les explicará en qué consiste cada actividad.

Actividad: “Paradas sorpresa”. Para comenzar se les dará un folio donde deberán apuntar lo que pasa en cada parada. Cada parada constara de tres partes que luego tendrán que relacionar.

- *Primera parada:* En la primera parada se pondrán una venda en los ojos y meterán la mano en tres recipientes sin saber lo que hay dentro, tendrán que tocar las texturas y apuntar brevemente las sensaciones y el tacto de cada una.
- *Segunda parada:* Como en la anterior, con una venda en los ojos probarán tres alimentos y tendrán que apuntar las sensaciones y sabores.
- *Tercera parada:* Tendrán que escuchar tres pistas de audio diferentes. Cada pista reproducirá unos sonidos o ruidos particulares que tendrán que identificar y apuntar en el papel que tienen que rellenar.
- *Cuarta parada:* Con los ojos cerrados deberán de oler tres sustancias u objetos e identificar qué son y las sensaciones que les han producido.
- *Quinta parada:* Se les mostrarán tres imágenes y deberán apuntar qué aparece en cada una de ellas o qué sensaciones les producen.

Una vez realizadas las cinco paradas tendrán un tiempo de reflexión para relacionarlas, cada una de las tres partes entre las cinco paradas. Por ejemplo: en la primera parada una lija (piel de elefante), en la segunda parada sabor a comida india, en la tercera parada sonido de elefantes, en la cuarta para olor a curri y en la quinta parada una imagen con mucho colorido de ropajes indios. Cada una de las paradas se relacionarán entre sí para llegar a una conclusión. En este caso el tema principal será la India.

Asamblea final. Se hablará de las relaciones que ha hecho cada niño y el motivo que los ha llevado a esas conclusiones. Por último, se dará la respuesta correcta y se resolverán las dudas que hayan surgido durante toda la actividad.

4.3. ARTE DIGITAL: AUDIOVISUAL Y EL CINE.

El arte digital engloba una serie de disciplinas creativas en las que se utilizan tecnologías digitales en el proceso de producción o en su exhibición. Las computadoras forman parte de la industria visual desde las últimas décadas del siglo XX; el aumento de su capacidad para generar, reproducir y difundir imágenes ha llevado a una extensión de su uso en el cine, la televisión y la publicidad, y posteriormente en la industria de los videojuegos, que no deja de mejorar la calidad visual de sus productos; diseñadores gráficos y arquitectos utilizan cada vez más las computadoras en su trabajo y los soportes digitales como el CD-Rom, el DVD e incluso Internet difundiendo así las colecciones de museos y las obras de artistas de todos los estilos y épocas. La informática y los nuevos medios de producción, tratamiento y distribución digitales constituyen un campo fértil para el desarrollo de la expresión artística (Wikipedia, s.f.a).

4.3.1. Sesión I: “¿Y la foto para cuándo?”.

Pre-sesión. Comenzaremos de forma diferente. Se le realizará un retrato fotográfico a cada niño. Es interesante, dependiendo de la edad, que los niños participen a la hora de hacer las fotos y la impresión de éstas. Una vez realizadas las fotos e impresas, se les explicará la actividad y las técnicas básicas para dibujar sobre una fotografía impresa.

Actividad: “¿y la foto para cuándo?”. Esta actividad consiste en dibujar sobre su fotografía lo que les gustaría ser o como les gustaría ser. Podrán maquillar la foto, disfrazarse de piratas, hacerse tatuajes... Todo lo que ellos deseen. Esta actividad creo que es muy interesante ya que la pueden plantear desde muchos puntos de vista: que quieren ser de mayor, cómo les gustaría ser, imaginarse que son parte de una película... Pero estas cuestiones las decidirán ellos, nosotros pondremos a su disposición las pinturas necesarias y referencias, ellos elegirán qué hacer en sus fotografías.

Asamblea final. Comentaremos que ha dibujado cada uno sobre su retrato y porqué, el grado de satisfacción y las motivaciones que los ha llevado a dibujarse de una forma u otra. En esta actividad, como en la anterior, es importante que expliquen lo que

han dibujado ya que, en ocasiones, no tendrán la técnica suficiente para poder interpretar correctamente lo que quieren hacer; con el porqué de sus dibujos será mucho más sencillo de comprender. Es importante la elección de colores, formas, trazos y texturas elegidos ya que esto nos orientará sobre sus características personales a grandes rasgos. Para ayudar a que esto les resulte más fácil podemos ofrecer alguna orientación sobre el significado de los colores, entre otras dudas que les pueden surgir.

4.3.2. Sesión II: “It smells like a peli”.

Pre-sesión. En esta asamblea hablaremos sobre el sentido del gusto. Nombraremos animales que se guían por este sentido, cómo desarrollarlo y el funcionamiento básico de este. Este sentido es uno de los que más nos hacen recordar, por lo que sería interesante que busquen en su memoria situación con algún aroma especial o que intenten recordar, por ejemplo, el aroma de alguna persona especial. Es importante que mantengamos una conversación entre todos sobre los temas que he nombrado anteriormente y que cada uno aporte su granito de arena para entender mejor este sentido del olfato. Introduciremos el cine como parte muy importante del arte y que deben conocer.

Actividad: “It smells like a peli”. En esta sesión veremos fragmentos cortos de películas muy variadas y le pediremos a los niños que definan en tres palabras a qué huele esa escena. Pedimos tres palabras porque seguramente la primera palabra que se les ocurra sea prácticamente igual en todos los casos, al pedir tres o más nos daremos cuenta cómo saben observar y de cómo es la riqueza léxica de nuestros alumnos al seleccionar las palabras, además de la creatividad que demuestran al elegirlas. Se buscarán escenas apropiadas para que la imaginación pueda dar juego en la actividad. Cuando se termine cada fragmento se dejará un tiempo de reflexión e incluso se podrá ver de nuevo, si es necesario, para que todos escriban sus tres palabras. Seguidamente se comentarán en grupo. La parte de comentar a qué huele la escena será muy divertida para ellos, ya que suelen salir verdaderas sorpresas de sus mentes.

Asamblea final. Comentaremos la sensación durante la actividad y comentaremos cualquier duda o dificultad que nos haya surgido, así como el tema especial a tratar, el olfato. En la pre-sesión ya se ha hablado de recuerdos y de historias que nos hacen rememorar determinados olores, también será buen momento para comentar algo que no haya dado tiempo o no se nos hubiese ocurrido antes.

4.3.3. Sesión III: Aprendiendo del arte III, el Dadaísmo.

Pre-sesión. Explicaremos en qué consiste el Dadaísmo y conoceremos obras y artistas importantes que seguían las directrices dadaístas. Tienen que entender que en este movimiento lo importante es la imaginación, la sinrazón, etc. Deben comprender bien estas ideas y pensamientos, de dónde surgen para poder realizar el trabajo. Después de cada obra o imagen que veamos tendremos un pequeño diálogo sobre lo que hemos visto para que lo entiendan mejor y pregunten dudas o den su opinión. Se les enseñará y se leerán poemas de esta corriente dadaísta.

Actividad: “Dadaísta”. Con los conceptos dadaístas asimilados comenzaremos la actividad. En una bolsa de tela, para que no se vea lo que hay en su interior, el profesor introducirá palabras sueltas, las más convenientes para él. Los niños meterán la mano en la bolsa y cogerán cuatro o cinco palabras. Con las palabras que les hayan salido deberán inventar un poema que las contenga todas. Podrán hacer un poema o una historia corta, esa historia irá precedida de imágenes que deberán hacer o buscar y deberán ponerlas en orden para que dé sentido a la historia que están contando. Por ejemplo, si construyen esta frase: “soñar joyas de la vida” deberán elegir dos o tres imágenes que representen lo que dice la frase, si es soñar buscarán una nube, si es joya buscarán algo brillante o mismamente una joya ...etc. Esa historia creada actuará como desarrollo de una historia inicial y final, se les pondrán tres cuadros en frente, el primero será (anexo II) el cuadro de “El violín de Ingres” de Man Ray que actuará como historia inicial, de ese cuadro deberán sacar una conclusión de lo que ocurre en él para luego emplearla en el cuadro del medio, que será un lienzo en blanco, pero antes de dibujar en este lienzo deberán fijarse en el último cuadro, el desenlace de la historia, que será (anexo II) “Lágrimas” de Man Ray, de este sacarán otra conclusión y se mezclará con la primera. Al relacionar un cuadro con el otro crearán una obra, a la vez que una historia, en el lienzo en blanco. Para ello podrán utilizar las TIC’s o dibujarlas ellos mismos y enseñarlas mientras las cuentan, todo ello según el nivel de dificultad que le queramos dar a la actividad o de la edad de los participantes. Se les dará el tiempo que necesiten para realizar el poema y la historia. Si no da tiempo a que todos los niños ilustren su escrito sería conveniente que lo hicieran en casa. Las ilustraciones pueden ser collage, dibujo, fotografías...etc. Serán totalmente libres de realizarlas como quieran, por lo que deberemos de tener diversos materiales sobre los que puedan elegir.

Asamblea final. En esta asamblea final leeremos todos los poemas o historias escritos por los niños. Después cada uno hablara de la experiencia que le ha aportado la actividad y comentaremos entre todos los escritos. Nos centraremos más en hablar sobre los escritos que han surgido a raíz de las palabras, cuáles están mejor resueltos, cómo han realizado las ilustraciones y cuáles les han gustado más, entre otros temas que pueden ir surgiendo.

4.4. ARQUITECTURA Y CREACIÓN DE ESPACIOS.

El espacio es el área proporcionada por un motivo particular. Puede tener dos dimensiones (alto y ancho) o tres si se agrega la profundidad. La creación de una perspectiva visual, que da ilusión de profundidad es otro elemento de arte utilizado para crear un espacio (Wikipedia, s.f.b).

4.4.1. Sesión I: “Una criatura sorprendente”.

Pre-sesión. Debido a la corta duración de esta sesión irá acompañada de otra semejante. Se hará explicación de ambas. Esta actividad surge de la mano de los surrealistas, consistirá en hacer dibujos al azar y más tarde agruparlos viendo resultados realmente llamativos. Es muy importante que los niños mantengan en secreto lo que están dibujando por lo que en un primer momento se necesita intimidad a la hora de dibujar para poder crear más tarde una obra colectiva.

Actividad: “Una criatura sorprendente” (primera parte). Se dobla un folio en tres partes de forma que solo sea posible ver una de ellas. Estas tres partes corresponden a la cabeza, el tronco y las piernas. Quien inicia el dibujo, dibuja una cabeza dejando marcadas las líneas donde acaba para que el siguiente continúe a partir de esas líneas. El segundo dibujará el tronco e igual que el anterior marcará las líneas finales de su dibujo. Por último, se dibujarán las piernas a continuación de las líneas del tronco. Cuando esto haya acabado se verá el resultado final que será una criatura realmente interesante. ‘Este proceso se puede realizar las veces que sea necesario, cambiando los grupos de tres o que cada vez uno dibuje una parte. Lo conveniente sería hacer como mínimo tres rondas para que todos dibujen cabeza, tronco y piernas. Todo se dibuja con rotulador negro para que quede unificado y en un tiempo determinado.

Actividad “Una criatura sorprendente” (segunda parte). Entre todos nombraremos todas las partes del cuerpo que se nos ocurran y se escribirán en papeles.

Estos se meten en una bolsa y cada niño cogerá uno al azar. El niño dibujará con ceras blandas en secreto la parte del cuerpo que le ha tocado en un cartón y luego la recortará. Cuando todos hayan acabado uniremos todas las partes del cuerpo creando una especie de monstruo Frankenstein realmente curioso. Es importante que los niños intenten plasmar su identidad en la parte del cuerpo, que dibujen en la medida de lo posible para así crear una criatura común que represente a todos los participantes. Todas estas partes del cuerpo sería conveniente unir las con unos enganches que nos permitan el movimiento de cada una de las piezas.

Asamblea final. Esta asamblea final es realmente interesante porque hablaremos de lo que ha realizado cada uno individualmente y de lo que hemos creado en común. Los niños empezarán a dar más valor a sus obras ya que gracias a cada una de ellas hemos creado algo conjunto. Se hablará de las dificultades y problemas de la actividad y de los aspectos positivos de ésta. La primera parte de esta actividad es interesante que la realicen por su cuenta con otros amigos ya que es muy sencilla y efectiva, también se les comentará que se puede realizar la misma actividad escribiendo un par de frases y dejándole al siguiente la última palabra para que la continúe, creando una historia común algo rara o disparatada.

4.4.2. Sesión II: “Creando espacios chulos”.

Pre-sesión. En esta sesión se buscará que se experimente con materiales y técnicas originales y diferentes para los más pequeños. Se les dará unas fichas donde se les explicarán los pasos a seguir para realizar la actividad.

Actividad: “Creando espacios chulos”. Se repartirán un par de fichas a cada uno de los niños, en cada una de éstas se explicará detenidamente y paso por paso lo que hay que hacer en la ficha. Si el tiempo nos lo permite se harán más fichas, cuantas más fichas se hagan mejor para este ejercicio. A continuación, se comentarán las posibles actividades que se realizarán en esta actividad:

- La posibilidad de salir al aire libre a buscar ramas o palos sería una buena opción para esta actividad y que salgan al medio ambiente. Si esto no es posible se facilitará a cada niño un palo de unos 20/30 cm. En un extremo del palo fijarán un bolígrafo con cinta adhesiva y realizarán una serie de dibujos, que irán expuestos en la ficha. Para realizarlos deben de coger el palo desde el otro extremo.

- En la siguiente actividad facilitaremos a los niños un dibujo de un objeto lo más sintético posible y lo tienen que colorear con los ojos cerrados.
- La última actividad que se explicará en esta sesión consiste en entregarles a los niños una imagen en blanco y negro de una habitación sin muebles. Los niños deben decorarla, pintarla, destrozarla, etc. La idea es que hagan con la habitación lo que quieran con una única condición, cuando se compare la foto original con la que han realizado ellos el cambio sea evidente. En esta actividad pueden usar los materiales que quieran, collage, pintura, rotulador, etc. Siempre se contará con un par de fichas más ya que si el tiempo lo permite puedan realizar más actividades rápidas pertenecientes a esta sesión.

Asamblea final. Se expondrán las actividades que hemos realizado durante la sesión. También se comentarán las dificultades del resto de actividades y el grado de satisfacción de lo realizado.

4.4.3. Sesión III: “Un granito de color”.

Pre-sesión. Esta actividad trata de la creación de un espacio artístico mediante el dibujo. Para llevarla a cabo, primero se hablará con los niños de las emociones básicas. Se pondrán ejemplos de cada una de ellas y se les pedirá que ellos también piensen sus propios ejemplos. Una vez que entiendan estas emociones se les explicará la actividad.

Actividad: “Un granito de color”. En primer lugar, se les pedirá que cierren los ojos y que al nombrar una emoción piensen en un color. Una vez que cada niño haya identificado un color para cada emoción se les mostrará un espacio con un lienzo gigante en blanco que tendrán que salpicar. Se pondrán en fila con la pintura a su lado y deberán escuchar lo que dice el profesor, este deberá hablar de estados anímicos, por ejemplo, estar feliz, o situaciones de la vida como ir al parque, montar en bici... Cada uno de los alumnos escogerá el color que más se ajuste a la emoción que suscita esa circunstancia y lo salpicará en el lienzo. Terminado el lienzo se verá una mezcla de colores y sentimientos que formará una gran obra grupal. Es muy importante dejar claro a los alumnos que no hay respuestas erróneas, que pueden elegir el color que crean adecuado, aunque despunte del resto de elecciones. La aplicación de la pintura puede ser tanto con pinceles, como con las manos o con los pies, a elección del alumno. Esta idea está inspirada en la obra de la artista japonesa Yayoi Kusama, la cual en una de sus instalaciones creó un espacio cotidiano en blanco e invitó a los espectadores a colocar puntos de colores a su gusto.

Creando una instalación artística única e irrepetible con la firma característica de la autora, los puntos (Anexo III).

Asamblea final. Se hará una reflexión grupal de todo lo que se ha hecho durante este proyecto, qué es lo que más les ha gustado y lo que menos. Se les pedirá una autoevaluación, y que la comenten un poco por encima en la asamblea, todo ello con la finalidad de que saquemos puntos fuertes de cada participante comentándolos en grupo, dando así visibilidad a los diferentes puntos de vista.

4.5. ARTES ESCÉNICAS, LA DANZA Y EL PERFORMANCE.

Las artes escénicas son las artes destinadas al estudio y/o práctica de cualquier tipo de obra escénica o de escenificación, o sea, toda forma de expresión capaz de inscribirse en la escena: el teatro, la danza, la música, el cine, y en general, cualquier manifestación del denominado mundo del espectáculo (Wikipedia, s.f.c).

4.5.1. Sesión I: “Atrapados en el acto”.

Pre-sesión. El profesor creará una serie de tarjetas en las que pondrá acciones que deberán realizar los participantes una vez que remueven la urna en la que están todas las tarjetitas y escojan una. Luego se pondrán en círculo y saldrán uno por uno al centro a realizar la acción que dicte la tarjeta.

Actividad: “Atrapados en el acto”. Una vez que tengan las tarjetas y antes de empezar se elegirán a dos “arteducadores” que serán los moderadores del diálogo que suscite la puesta en escena de sus compañeros, y los que harán reflexionar a sus compañeros sobre la puesta en escena impulsados por el profesor. Durante el visionado se trabajan temas transversales como: impacto, reivindicación, género, documentación, historia y vestigio. Los alumnos deberán recrear las acciones que más llaman la atención.

Asamblea final: Los arteducadores harán que se reflexione de cada puesta en escena sobre una serie de microacciones que tendrán que ver con el cuerpo, el espacio, la interacción y el tiempo. Todo ello se hará con la ayuda del profesor que servirá de guía para los alumnos. Al reflexionar los participantes crearán sus propias piezas para implementarlas en el contexto que decidan, teniendo en cuenta las microacciones y lo que les tocó al sacar la tarjeta. Por ejemplo, si una alumna saca una tarjeta que pone: “que te de mucha alegría ver a alguien tras mucho tiempo”, tendrá que representarla delante de todos, en el centro del círculo. Luego los arteducadores le buscarán un contexto teniendo

en cuenta las microacciones y tendrá que volver a representar la escena, pero con estos añadidos. Para conseguir representar bien la acción se podrá bastar tanto de recursos humanos (sus compañeros) como de recursos materiales (los que haya en el aula).

4.5.2. Sesión II: “Teatro foro”.

Pre-sesión. Vamos a crear una obra y para ello primero jugaremos y nos conoceremos mejor, luego elegiremos el tema del que tratará la obra. Nos pondremos en grupos pequeños y nos preguntaremos qué es lo que más nos importa, lo que nos preocupa. De todo esto haremos una lista y veremos el tema que más se repite. Ese será el elegido.

Una vez elegido el tema comenzaremos a crear, crearemos imágenes estáticas de tres momentos de conflicto; el inicio, el nudo y el desenlace. Nos preguntaremos qué piensan los personajes, qué dicen y de ahí crearemos el texto y el subtexto (los apartes), todo ello a través de la improvisación. Una vez escrito el texto haremos la puesta en escena, para esto último deberemos crear un espacio sonoro, unos personajes y unas coreografías.

Actividad: “Teatro foro”. Al terminar de representar la obra, se volverá a representar, pero esta vez será el público quien la represente. Se cambiarán los papeles y se elegirán a algunos miembros del público para que ahora sean ellos los que actúen y los actores sus espectadores. Todo ello se hará de manera improvisada dando pie a la creación libre de escenas improvisadas.

Asamblea final. Se debatirán los resultados de la actuación y se pondrán en común ideas o pensamientos para mejorar o tener en cuenta más adelante. Los espectadores de la obra utilizarán pelotas de goma, las cuales serán tres y estarán colocadas en los asientos de cada espectador, para evaluar la sesión empleando el código de colores (roja: mal; amarilla: normal; verde: bien). Es otra forma de saber qué les ha parecido la obra y para que se vea de forma general su opinión con un simple vistazo desde el escenario.

4.5.3. Sesión IV: Aprendiendo del arte IV, Pop-Art.

Pre-sesión. Hablaremos sobre la corriente artística del Pop Art. Conocerán obras famosas y artistas y explicaremos en qué consiste y de dónde surge este estilo artístico. Puesto que este trabajo será el último trabajo práctico que realizaremos, vamos a dejarles

toda la libertad a la hora de crear su obra dentro de la corriente ya comentada. Resolveremos dudas e inquietudes que puedan surgir sobre este tema y sobre las obras que veremos en esta asamblea, seguidamente se introducirá la actividad que vamos a realizar.

Actividad: “Pop Art”. Aunque tienen total libertad para realizar su trabajo será el profesor quien deberá preparar los materiales relacionados con este estilo. Contarán con fotografías de obras famosas o de personas sobre las que podrán interactuar, collages, dibujo, pintura... Como en todas actividades de este estilo deberán reflexionar antes de comenzar la obra y realizar el proceso creativo. Cuando tengan claro lo que quieren hacer comenzarán a realizar su obra que posteriormente expondrán en la asamblea final.

Asamblea final. Enseñarán las obras realizadas y explicarán el porqué de la obra. Hablaremos colectivamente sobre todas las obras creadas y buscaremos en qué cosas han destacado del estilo Pop Art.

G. Recursos humanos y materiales:

Recursos humanos:

- Los alumnos.
- El profesor.

Recursos materiales:

- Ceras blandas, pintura de dedos y rotuladores.
- Fotografía.
- Cámara de fotos e impresora.
- Rotuladores.
- Lápices de colores.
- Contenido digital: videos, imágenes, cortometrajes.
- Hojas en blanco, A3, A4 y A5.
- Plastilina o masa moldeable.
- Tijeras.
- Cartones grandes reciclados.
- Camiseta.
- Papel vegetal A3.
- Rotuladores para ropa.

- Lápices bicolores.
- Pegamento.
- Los materiales necesarios para reproducir películas.
- Tablón con arena.
- Venda para los ojos.
- Acuarelas y pinturas líquidas.
- Papel acuarela.
- Música y reproductor de música.
- Alimentos para saborear.
- Objetos para tocar.
- Objetos para oler.
- Papeles de colores.
- Revistas y papeles de colores.
- Bolsa de tela.
- Palabras sueltas en papeles.

H. Evaluación:

En esta edad los niños son muy susceptibles y no aceptan bien ciertas críticas, sobre todo si están relacionadas con sus creaciones artísticas, ya que en ellas se plasman a ellos mismos, muestran sus sentimientos y exteriorizan sus emociones incluso sin darse cuenta.

Es muy difícil ser creativo si pensamos en un determinado resultado final, sin dejar libertad a la hora de pensar o recortando las ideas que les puedan ir surgiendo a los niños, durante el proceso de creación. En este proyecto se valorará más el proceso creativo y la resolución de problemas que el resultado final.

A la hora de evaluar hay que tener especial cuidado con los niños de estas edades ya que una crítica destructiva o ridiculizadora puede influir en el abandono del trabajo artístico. Para que esto no ocurra se tendrán varias cosas en cuenta, debemos valorar el proceso creativo sin emitir ningún juicio sentencioso. Es importante que el niño sea consciente del valor que tiene su obra y que esto es lo que realmente importa, que esté satisfecho con su trabajo. Para esto es imprescindible que se sientan a gusto y seguros en el lugar donde van a realizar las actividades y donde van a dar su opinión.

Este proyecto, basado en una metodología que ensalza la búsqueda de trabajar mediante procesos creativos, intenta darle importancia a los recursos que tenemos y de ellos sacar el máximo rendimiento. También se valoran las reflexiones tan interesantes y complejas que son capaces de hallar los niños a estas edades. En muchas ocasiones no tendrán la técnica requerida para plasmar claramente lo que quieren expresar, pero se tendrá más en cuenta el camino, la motivación, el trabajo y el proceso creativo, que el resultado final. Después de la realización de todas las sesiones, el niño estará preparado para reflexionar y comunicarse con creatividad al mismo tiempo que habrá adquirido técnicas y conocimientos artísticos mediante la práctica y la teoría aprendida en el aula.

Se realizarán juicios en los que no existan las comparaciones, ya que para algunos alumnos la presión de que alguien lo haga mejor o de una determinada manera que a ellos les parezca mejor que la suya les frustra y no les deja ser libres a la hora de crear. Los niños tienen que entender a la hora de seguir este proyecto que lo realmente importante es el proceso creativo, es lo que surge de ellos, lo que les hace tener una idea y que quieran crearla o personificarla.

En la evaluación de proyectos las rúbricas y los portafolios son herramientas eficaces, así como también las evaluaciones de compañeros y las autoevaluaciones. Una rúbrica proporciona a los estudiantes un marco tangible para que conozcan qué es lo que se requiere entregar y para el profesor es un método sencillo de evaluación. Los portafolios son una colección de trabajos del estudiante que busca determinar el progreso que este ha logrado con el tiempo, en diversas temáticas. Dichos contenidos serán presentados a través de una carpeta física. Se tendrá en cuenta los comentarios de los estudiantes y sus autoevaluaciones, la combinación de estos métodos de evaluación del proyecto pueden ser utilizados exitosamente en todos los niveles de Primaria.

Se calificará con una nota media tomada por el profesor que valorará lo expuesto anteriormente, pudiendo ser ponderada dependiendo de los contenidos y tareas a realizar. En la autoevaluación se valorará el grado de satisfacción con su trabajo, así como la nota que creen que se merecen. La pretensión de este tipo de evaluación es que los alumnos aprendan a tener una impresión de ellos mismos y a ver sus aciertos y desaciertos autocriticándose.

Puesto que el proyecto está creado por apartados que deberán seguirse en orden para dar como último paso la obra final, se recomienda utilizarlos seguidamente siendo así la

manera más efectiva para ver resultados en la clase y para poder trabajar más intensamente en el desarrollo de la creatividad. Se podrá realizar tanto durante el curso, por ejemplo, durante las horas de tutoría o de educación plástica, como en horario en el que se realizan las actividades extraescolares.

Por último, una vez se termine el proyecto se hará una evaluación final, mediante una asamblea se abrirá una ronda de opiniones y uno por uno dirá lo que piensa sobre los trabajos realizados (cuál les han gustado más y cuál menos), se hablará sobre su autoevaluación, entre todos buscarán logros personales y grupales. Y se entregarán sus portafolios completos y encuadernados para que tengan un recuerdo del proyecto y de sus obras creativas.

En la evaluación que hará el profesor una parte se basará en lo recogido en los diarios de clase, otra en una rúbrica que veremos a continuación y otra en la autoevaluación del alumno. La rúbrica del profesor será la siguiente:

| Rúbrica del proyecto <i>Educación para crear</i> | Sí | No |
|--|-----------|-----------|
| <i>Ítems:</i> | | |
| 1. Buscar y aportar información. | | |
| 2. Participar de forma activa en las actividades propuestas. | | |
| 3. Hacer propuestas de actividades relacionadas con el proyecto | | |
| 4. Hacer preguntas sobre el proyecto que estamos trabajando. | | |
| 5. Apoyar las propuestas del resto de compañeros en la asamblea y durante las actividades. | | |
| 6. Ser capaz de trabajar en grupo pidiendo ayuda cuando la necesite y ofreciéndose a ayudar los demás. | | |
| 7. Anticipar los pasos que habrá que dar para realizar la tarea. | | |
| 8. Ampliar su conocimiento sobre el tema durante las sesiones. | | |
| 9. Incorporar el vocabulario del proyecto para ampliar su léxico artístico. | | |
| 10. Saber transmitir a otras personas lo que han aprendido en el proyecto. | | |
| 11. Estar motivado o motivada por el proyecto. | | |

Tabla III Rúbrica del profesor; Nota: Tomada de Martínez (2014-2015).

Y la autoevaluación del alumnado será la siguiente:

| Autoevaluación del alumno | Sí | No |
|--|----|----|
| ¿Te ha gustado ser un artista? | | |
| ¿Has aprendido cosas nuevas? | | |
| ¿Conoces nuevos materiales para crear obras? | | |
| ¿Utilizas todo tipo de herramientas? | | |
| ¿Puedes dibujar sobre distintos materiales? | | |
| ¿Te gusta aprender jugando? | | |
| ¿Te has sentido bien trabajando en equipo? | | |
| ¿Respetas las normas de los juegos? | | |
| Dibuja la actividad que más te ha gustado. | | |

Tabla IV Autoevaluación del alumnado; Fuente: Creación propia.

5. CONCLUSIONES.

Tras haber realizado este proyecto he de decir que mis pensamientos han quedado plasmados en él, he querido explicar mi punto de vista tras mi experiencia docente, dar la visión que he tenido durante mis meses de prácticas y mi año siendo profesora en una academia. Me gustaría que con este proyecto se reflexionará sobre el papel que se está desempeñando en la enseñanza, me gustaría que se viera la gran importancia que tienen determinadas asignaturas, como la educación artística o musical, pero que no se ven reflejadas en la cantidad de horas estipuladas que tienen a la semana en cualquier centro de Primaria. No digo que todas las asignaturas deban tener las mismas horas, pero sí pienso que han de ser distribuidas lo más equitativamente posible.

En cuanto al desarrollo del proyecto, se aporta a los docentes innovaciones pedagógicas para estimular los procesos creativos y la espontaneidad expresiva de los alumnos. Este aprendizaje se hará a través de la experiencia, los procesos creativos se verán beneficiados mediante metodologías innovadoras como la autoexpresión creativa o

el art thinking. Estas sesiones estarán diseñadas para realizarlas como actividad extraescolar, aunque también se podría realizar varias sesiones a la semana en clases de educación plástica.

Algunas de las actividades que aparecen en el proyecto ya las he realizado anteriormente con niños, durante mis prácticas, y he partido de los resultados satisfactorios que he podido observar en mis alumnos para decidir meterlas en este proyecto. El cual no se da por cerrado aun cuando se hayan realizado todas las sesiones, será entonces cuando veremos los resultados y los frutos de estos tanto en el ámbito académico como fuera de él. Una vez terminado, es un proyecto que seguirá presente en el alumno ya que con él se pretende abrir su mente y su mira para el resto de situaciones a las que se enfrente en su vida.

Es a través de la expresión artística donde influimos en el proceso madurativo, proporcionando un desarrollo integral del individuo de forma equitativa, aportando experiencias: cognitivas, senso-perceptivas, emocionales y estéticas. Dicho desarrollo se verá potenciado fácilmente al encontrarnos ante niños que, por lo general, suelen ser curiosos y estar dispuestos a todo, especialmente a crear y expresarse tal y como son permitiendo así ver las singularidades de cada uno.

Este proyecto me ha hecho reflexionar sobre lo que ya llevaba pensando muchos años, las aulas han de cambiar, han de adaptarse a las nuevas generaciones y los profesores han de renovarse, los profesores debemos aprender año tras años y actualizarnos. Al estudiar Educación Primaria y pensar en todo esto, ya mencionado, me hacia las siguientes preguntas: Para que esto cambie, ¿qué se debe hacer para mejorar la educación?, ¿cómo hacer que los niños vayan motivados a clase?, ¿cómo ser buena profesora, pero que aprendan contigo? He podido dar respuesta a estas preguntas y a otras muchas que tenía mediante escritores y grandes profesionales en sus campos, además de mi experiencia en las prácticas, como Walsh, Bisquerra, Quesada, Robinson, Bauman...pero sobre todo María Acaso, la cual me la recomendó mi tutora del TFG, y en ella he visto reflejado mi forma de pensar y cómo proyectar ese pensamiento en un aula. Todos estos autores me han hecho tener una visión más amplia y crítica de la educación y de cómo se puede o debe enfocar esta para trabajar e incrementar la creatividad en las aulas.

Por último, he de decir que desde mi punto de vista este tipo de proyectos tan solo puede beneficiar a nuestros alumnos, especialmente a la edad a la que va dirigido ya que, si desde estas edades trabajamos en cómo enfocar las cosas desde diferentes puntos de vista y en fomentar los procesos creativos, crearemos una consciencia en nuestros alumnos que en un futuro hará que sepan resolver las diferentes situaciones que se les presenten de la mejor manera y con mayor éxito.

La educación es sin duda un instrumento ideal para potenciar las capacidades cognitivas que todos llevamos dentro, como Joseph Addison decía, “lo que la escultura es a un bloque de mármol, la educación es para el alma” (s.f. párr. 73), trabajemos en construir una educación de calidad y obtendremos almas de calidad que crearán una sociedad de calidad.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades*. Madrid: Catarata.

Acaso, M., & Megías, C. (2017). *Art thinking, cómo el arte puede transformar la educación*. Madrid: Paidós Educación.

Adisson, J. (s.f.). *100 frases y citas célebres sobre la educación*. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/reflexiones/frases-citas-celebres-educacion>

Aparicio, D. (05-04-2015). *Jean Piaget sobre la educación*. Recuperado de <https://www.psyciencia.com/jean-piaget-sobre-la-educacion/>

Wikipedia. (s.f.) *Arte sonoro*. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_sonoro

- (s.f.a.) *Arte digital: Audiovisual y el cine*. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_digital
- (s.f.b.) *Artes escénicas, la danza y el performance*. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Performance>
- (s.f.c) *Arquitectura y creación de espacios*. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Elementos_del_arte

Bauman, Z. (2007). *Los retos de la educación en la modernidad líquida*. Barcelona: Gedisa.

- Bean, R. (1992). *Cómo desarrollar la creatividad en los niños*. Barcelona: Círculo de lectores.
- Belloq, G & Gil Díaz, M. J. (2018). *Tocar el arte*. Madrid: Kaleida Forma S.L.
- Bodenmann-Ritter, C., & Beuys, J. (1995). *Cada hombre, un artista*. Madrid: Visor.
- Ellsworth, E. (2005). *Posiciones en la enseñanza*. Madrid: Akal.
- Freixares, J. (2018). *Prólogo de Tocar el arte*. Madrid: Editorial Kaleida Forma S.L.
- Guillén, J. C. (01-07-2013). *Creatividad y neuroeducación*. Recuperado de <https://escuelaconcerebro.wordpress.com/2013/07/01/creatividad-y-neuroeducacion/>
- Gericault, T. (1819). *La balsa de medusa* [pintura]. París: Museo del Louvre.
- Ibarrola, M., & Philips, D. (2013). *Leaders in educational research*. Philadelphia, USA: Sensepublishers.
- Kusama, Y. (2002). *The obliteration room* [arquitectura]. Australia: Queensland Art Gallery.
- Lipovetsky, G. (2007): *La felicidad paradójica. Ensayo sobre la sociedad de hiperconsumo*. Barcelona: Anagrama.
- Lowenfeld, V. (1947): *Creative and mental growth*, New York: Macmillan.
- Mackinnon, D. (10-03-2015). *La #creatividad ¿es un don natural o se aprende?* Recuperado de <https://www.paredro.com/la-creatividad-es-un-don-natural/>
- Martínez, B. (2014-2015). *Taller para desarrollar la creatividad* (tesis de pregrado). Universitat politècnica de València, Valencia, España.
- Ministerio de educación, Cultura y Deporte (10-12-2013). Ley Orgánica de Mejora de la Calidad Educativa LOMCE. (8/2013). DO: (Boletín Oficial del Estado). Recuperado de <https://www.larioja.org/edu-orden-academica/es/sistema-educativo/ley-organica-mejora-calidad-educativa-lomce>
- Picasso, P. (1937). *Guernica París* [pintura]. París: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

- Quesada, M. (25-06-2016). *¿Qué es la creatividad? ¿Cuál es su origen?* Recuperado de <http://www.entretantomagazine.com/2016/06/25/que-es-la-creatividad-cual-es-su-origen/>
- Ray, M. (1924). *El violín de Ingres* [fotografía]. París: Centre Pompidou.
- Ray, M. (1932). *Les larmes* [fotografía]. Madrid: Museo Español de Arte Contemporáneo, MEAC
- Herbert, R. (1970). *Arte y sociedad*. Barcelona: Editorial Península.
- Robinson, K., & Aronica, L. (2015). *Escuelas creativas: La revolución que está transformando la educación*. Madrid: Grijalbo.
- Sennett, R. (2006). *La corrosión del carácter*. New York: W.W. Norton.
- Torre S. & Violant, V. (2003) *Creatividad aplicada*. Barcelona: PPU/Autores
- Valenciano, J. L. (2006). *Educación plástica*. Pamplona: Macunix.
- Velázquez, D. (1656). *Las meninas* [pintura]. Madrid: Museo Nacional del Prado.
- Walsh, S. (2014). *What is creativity?* Recuperado de http://pixelartists.com/wp-content/uploads/2015/04/What_is_Creativity_the_book.pdf
- Wilson, B. & Wilson, M. (2004). *La enseñanza del dibujo a partir del arte*. Barcelona: Paidós.
- Wilson, E. (2017). *Los orígenes de la creatividad humana*. Barcelona: Editorial Crítica.

7. ANEXOS

Anexo I



Figura I: Gericault,, (1819) “La balsa de medusa”.



Figura II: Velázquez (1656). “Las meninas”



Figura III: de Picasso (1937). "El Guernica"

Anexo II



Figura 1: Man Ray (1924). "El violín de Ingres".



Figura 2: Man Ray (1932). "Lágrimas"

Anexo III



Figura I: Yayoi Kusama (2002). *'The obliteration room'*.